

<https://doi.org/10.5817/RPT2019-1-3>

## PRÁVNÍ PROBLEMATIKA LOOT BOXŮ

ŠTĚPÁN RICHTER<sup>1</sup>

### ABSTRAKT

*Jak se videoherní trh pomalu sytí, uchylují se vydavatelé k používání nových metod zpoplatnění svých produktů, které mají vést ke zvýšení zisku z jednotlivých her. Cílem tohoto článku je popsat jednu z těchto praktik, tzv. loot boxy, a poukázat na hlavní problémy, které působí v kontextu českého právního řádu i praktického dopadu, s důrazem na otázku jejich klasifikace jako hazardní hry. Článek rovněž provede komparaci přístupu jiných států k problému loot boxů a předloží možná řešení.*

### KLÍČOVÁ SLOVA

*Loot boxy; Mikrotransakce; Hazard; Virtuální vlastnictví; Zákon o hazardních hrách*

### ABSTRACT

*As the gaming market steadily saturates, game publishers have started to apply new ways of monetization, with the intention to increase revenue from their games. The aim of this article is to describe one of these practices, the so-called loot boxes, and identify the main issues they have within Czech law and practical impact, with focus on their classification as gambling. The article will also compare the ways other nations have dealt with the issue and present possible solutions to the problem.*

---

<sup>1</sup> Mgr. Štěpán Richter je studentem doktorského studia na Katedře občanského práva Právnické fakulty Masarykovy univerzity v Brně. Kontaktní e-mail: 421860@mail.muni.cz

## KEYWORDS

*Loot boxes; Microtransactions; Gambling; Virtual ownership; Gambling Act*

### 1. ÚVOD – MONETIZACE HER

Digitální trh je v současné době nejdynamičtější a nejslibnější se rozvíjejícím trhem v Evropě.<sup>2</sup> Okruh jeho účastníků se rozrostl z uzavřených skupin odborníků na prakticky celou společnost ze všech sektorů ekonomiky.<sup>3</sup> Jak roste, láká i více společností, spotřebitelů, a kapitálu, což má za následek zvyšování konkurence na trhu. Trh s hrami<sup>4</sup> je významnou podsložkou digitálního trhu, a to zejména v České republice, kde lze zaznamenat již několik let konstantní růst.<sup>5</sup> Zároveň však začíná být zjevné, že tento trh je již dostatečně nasycen,<sup>6</sup> a pomyslnou ekonomickou bublinu již nepůjde dlouho nafukovat. Mnoho společností vydávajících hry, především velké nadnárodní korporace, proto začalo používat postupy směřující k dodatečné monetizaci<sup>7</sup> her, které vydávají. Ta jde nad rámec prosté ceny, kterou uživatel zaplatí při pořízení produktu. V principu mají všechny tyto praktiky stejný základ: dodávají dodatečný obsah do již poskytnuté hry, za extra cenu. Základní odlišnost ale spočívá ve způsobu, jakým je tento obsah poskytován. Zatímco prosté poskytnutí dodatečného obsahu za úplatu, vytvořeného nad rámec hry samotné, není problematické z hlediska zákona ani názorů spotřebitelů, agresivnější monetizační praktiky jsou kritizovány médii,<sup>8</sup> od-

<sup>2</sup> MACIEJEWSKI, Mariusz. *Jednotný digitální trh* [online]. Evropský parlament. publikováno říjen 2018 [cit. 15.5.2019].

<sup>3</sup> *A Digital Single Market Strategy for Europe - Analysis and Evidence* [online]. KOM (2015) 192 final. Evropská komise. Úřad pro publikace Evropské unie. Publikováno 6.5.2015 [cit. 10.3.2019].

<sup>4</sup> Hrami jsou v tomto článku myšleny výhradně hry digitální, spustitelné na počítačích, konzolích, smartphonech nebo obdobných zařízeních.

<sup>5</sup> ČESKÁ TISKOVÁ KANCELÁŘ. *Herní průmysl v Česku roste. Loni obrát stoupl na tři miliardy* [online]. In: Novinky.cz. publikováno 14.3.2019 [cit. 15.3.2019].

<sup>6</sup> TOMEŠ, Michal. *Herní akcie rostou třikrát rychleji než celý trh.* [online]. In: e15.cz. publikováno 26.2.2018 [cit. 15.3.2019].

<sup>7</sup> Monetizace znamená v tomto kontextu dodatečné zpeněžení, využití hry nebo jejího aspektu pro získání vyššího zisku. *Merriam-webster* [online]. *Merriam-Webster, Incorporated.* [cit. 16.5.2018].

borníky,<sup>9</sup> a v poslední době i osobami odpovědnými za právní regulaci.<sup>10</sup> Některé tyto praktiky mohou být považovány za společensky škodlivé, psychologicky manipulativní, dokonce přímo protizákonné, zejména s ohledem na nezletilé, kteří tvoří podstatnou část uživatelské základny herního průmyslu. O problematice jedné z těchto praktik - loot boxů - v kontextu české právní úpravy, bude pojednáváno níže.

Cílem článku je primárně posoudit možnost klasifikace loot boxů jako hazardní hry, s navazujícími otázkami hodnoty virtuálních věcí a způsobilosti nezletilých k pořizování loot boxů. Z důvodu plánovaného rozsahu článku budou další témata, jako například dopad spotřebitelského práva nebo nekalé soutěže, zkoumána pouze okrajově.

## 2. DEFINICE LOOT BOXŮ

Poskytnutí dodatečného obsahu za úplatu v rámci hry se označuje různými termíny, nejčastěji jako DLC.<sup>11</sup> Poskytování dodatečného obsahu za úplatu, kdy je rozsah daného obsahu vůči původní hře výrazně menší, například jde o jediný herní předmět, se označuje termínem mikrotransakce.<sup>12</sup> Loot box je poddruhem mikrotransakce, u kterého protiplnění za zaplacenou cenu nespočívá v konkrétním předem známém obsahu, ale v šanci získat několik předmětů různé herní hodnoty, přičemž je vždy poskytnut nějaký, a šance na získání konkrétních věcí není ovlivněna hráčem. Předměty z loot boxů mohou mít cenu i mimo hru samotnou.<sup>13</sup>

<sup>8</sup> TAYLOR, Haydn. *Loot boxes: An industry at war with itself over a technicality* [online]. In: Gamesindustry.biz. publikováno 12.12.2018 [cit. 15.5.2019].

<sup>9</sup> DRUMMOND, Aaron, SAUER, James. *Video game loot boxes are psychologically akin to gambling* [online]. In: Nature.com. publikováno 18.6.2018 [cit. 15.5.2019].

<sup>10</sup> ŽUROVEC, Michal. *ČR navazuje úzkou spolupráci se 14 zeměmi v oblasti on-line hazardu* [online]. Ministerstvo financí ČR. publikováno 17.9.2018 [cit. 15.1.2019].

<sup>11</sup> Downloadable Content, česky stažitelný obsah.

<sup>12</sup> Mikrotransakce mohou mít mnoho podob, např. poskytování kosmetických předmětů nebo virtuální herní měny. Srov. dále KRÍŽEK, Petr, *Analýza možností prodeje webových her* [online]. In: ČVUT, bakalářská práce, vedoucí Ing. Marin Dobiáš, Ph.D. publikováno 2015. [cit. 14.5.2019].

<sup>13</sup> *Study into loot boxes A treasure or a burden?* [online]. Netherlands gaming authority. Str. 8. publikováno 10.4.2018. [cit. 14.3.2019].

Právní definice loot boxů a mikrotransakcí je problematičtější, a to z prostého důvodu, že žádné explicitní ustanovení o těchto fenoménech v českém právním řádu prozatím neexistuje. Problém absence specifické zákonné úpravy není jen záležitostí ČR a jiné vyspělé státy se rovněž musí či musely s otázkou loot boxů ve vztahu k právu nějak vypořádat – o tom viz 3. kapitola. Odborná právní veřejnost přejala definici loot boxů z technických oborů,<sup>14</sup> přičemž nejvíce diskutovanou otázkou jejich právní kvalifikace bývá to, zda je otevírání loot boxů hazardní hrou.

Právo Evropské unie rovněž co se týče regulace loot boxů mlčí a i na právní úpravu hazardních her obecně je až překvapivě chudé. Přestože existuje bohatá judikatura SDEU vztahující se k otázkám hazardu,<sup>15</sup> sekundární právo EU ohledně téže věci spočívá jen a pouze v Doporučení Komise ze dne 14. července 2014 o zásadách pro ochranu spotřebitelů a hráčů služeb hazardních her online a pro prevenci hraní hazardních her online nezletilými osobami. Toto doporučení udává meze, ve kterých by se měla úprava hazardu online pohybovat, zejména ve vztahu k registraci hráčů v online hernách,<sup>16</sup> nicméně o problematice „hazardu ve hrách“ rovněž nehovoří. Nehledě na fakt, že doporučení Komise nejsou podle primárního práva EU vynutitelné.

### 3. REAKCE VEŘEJNÉ MOCI NA LOOT BOXY

Přestože loot boxy byly v herním průmyslu přítomny již v roce 2007,<sup>17</sup> jejich používání se nesetkalo s širším zájmem veřejnosti do roku 2018, kdy společnost Electronic Arts vydala hru Star Wars: Battlefront 2. Vůči způsobu dodatečného zpoplatnění této hry se zvedla vlna nevole ze strany uživatelů, protože postup ve hře samotné byl možný pouze skrz náhodně gene-

<sup>14</sup> DRUMMOND, Aaron op. cit. Dále srov. např. GRIFFITHS, M.D. *Is the buying of loot boxes in video games a form of gambling or gaming?* In: Gaming Law Review: Regulation, Compliance, and Policy, 22 (1).

<sup>15</sup> *Gambling case law* [online]. Evropská komise In: ec.europa.eu. [cit. 15.2.2019].

<sup>16</sup> Čl. V, Doporučení Komise ze dne 14. července 2014 o zásadách pro ochranu spotřebitelů a hráčů služeb hazardních her online a pro prevenci hraní hazardních her online nezletilými osobami. [online]. In: EUR:lex, (právně informační systém) [cit. 15.2.2019].

<sup>17</sup> MARTINSEN, Joel. *Gamble your life away in ZT Online* [online]. In: danwei.org, publikováno 26.12.2007 [cit. 15.1.2019].

rované předměty, které šlo získat pouze z loot boxů. Tedy možnost ve hře postoupit dál, zlepšovat se a fakticky hru hrát, byla nedílně svázána s náhodnou šancí, že z loot boxu vypadne správný předmět. Hráč získal hraním hry bezplatně pouze omezené množství loot boxů, a jediný způsob, jak postoupit dál ve hře, pokud potřebné předměty nepadly, byl koupit další loot boxy za reálné peníze.

Masivní kritika vyvolaná kontroverzí kolem Battlefront 2 způsobila, že se o loot boxy začaly zajímat orgány států odpovědné za regulaci hazardu. První iniciativa přišla z Belgie a státu Havaj. Na Havaji byl podán návrh zákona na regulaci loot boxů, ale neprošel.<sup>18</sup> V Belgii ovšem Belgická herní komise stanovila, že loot boxy ve hrách jsou tzv. „*games of chance*“ a jako takové porušují právní úpravu Belgie o hazardu.<sup>19</sup> Sedm významných her bylo označeno jako nezákonných podle belgického práva a ve stavu, kdy jsou jejich součástí loot boxy, zakázáno. Battlefront 2 samotná zákazu unikla, jelikož její vydavatel dočasně loot boxy ze hry odstranil, po kritice ze strany uživatelů.<sup>20</sup> Bruselské státní zastupitelství zahájilo vyšetřování ve věci loot boxů, přičemž praktikám společnosti Electronic Arts byla věnována zvýšená pozornost, jelikož EA odmítla odstranit loot boxy z ostatních jí vydaných her.<sup>21</sup> K únoru 2019 ovšem EA i všechny ostatní společnosti loot boxy z jimi vydaných her v Belgii odstranily.

Česká republika rovněž podnikla první kroky k regulaci loot boxů. Spolu se čtrnácti dalšími státy podepsala Deklaraci regulátorů hazardních her ohledně obav ze stírajících se hranic mezi hazardními hrami a běžnými hrami. Ředitel odboru Státního dozoru nad hazardními hrami se vyjádřil tak, že „*Jestliže si ve hře za koruny, eura či dolary koupím bednu s náhodně vygenerovaným herním vybavením, které potom mohu prodat jinému hráči za vyšší cenu, než byla cena bedny, může se z hlediska zákona jednat o hazard. Legisla-*

<sup>18</sup> BRESTOVANSKY, Michael. 'Loot box' bills fail to advance [online]. In: Hawaii Tribune-Herald, publikováno 24.3.2018 [cit. 15.1.2019].

<sup>19</sup> GERKEN, Tom. Video game loot boxes declared illegal under Belgium gambling laws [online]. In: BBC.com, publikováno 26.4.2018 [cit. 16.1.2019].

<sup>20</sup> GERKEN, Tom. op. cit.

<sup>21</sup> BANKS, Nick. loot boxes still unsafe from Belgian law [online]. In: keengamer.com, publikováno 3.12.2018 [cit. 14.1.2019].

*tiva samozřejmě není ve všech zemích stejná, proto s kolegy ze zahraničí spojujeme síly, abychom postupovali jednotně a koordinovaně.*<sup>22</sup> Tento přístup nemá ovšem, alespoň v českém právu, zákonný podklad. Jelikož česká úprava nepodmiňuje definici hazardní hry ani internetové hazardní hry možností prodeje výhry, jak bude detailněji popsáno níže.

Definice použitá ředitelem odboru Státního dozoru nad hazardními hrami, zejména důraz na možnost následného prodeje herního vybavení, vychází z rozhodnutí Nizozemské herní autority (Kansspelautoriteit),<sup>23</sup> která zakázala použití loot boxů v deseti významných hrách, přičemž klíčovým ukazatelem bylo to, zda lze obsah získaný z loot boxu následně prodat za skutečné peníze, což je podle nizozemského zákona o sázení a hraní nepřipustné. Nizozemská studie posuzovala otázku možnosti prodeje loot boxů ve vztahu k § 1 nizozemského Zákona O sázení a hazardu,<sup>24</sup> který podmiňuje definici hazardu právě hodnotou mimo konkrétní hazardní hru samotnou.

Právě otázka možnosti následného prodeje obsahu loot boxu, a z toho vyplývající širší otázka jeho reálné peněžní hodnoty, se zdá být hlavním předmětem debaty mezi zákonodárnými orgány států. Francouzský ústav pro regulaci hazardu ARJEL se k otázce vyjádřil tak, že přestože loot boxy mohou připomínat hazard, jelikož evokují stejný pocit těsné prohry, předměty z těchto mikrotransakcí nevytváří peněžní hodnotu ve skutečném světě, a proto nemohou být považovány za hazard ve smyslu práva Francie.<sup>25</sup> Toto prohlášení bylo učiněno navzdory faktu, že Francie je rovněž signatářem výše zmíněné deklarace.<sup>26</sup>

Přístup k problematice mimo evropský kontinent je různý. Ve Spojených státech zastávají odpovědné orgány rozdílná stanoviska. Zatímco Odbor pro

<sup>22</sup> ŽUROVEC, Michal. *ČR navazuje úzkou spolupráci se 14 zeměmi v oblasti on-line hazardu* [online]. Ministerstvo financí ČR. publikováno 17.9.2018 [cit. 15.1.2019].

<sup>23</sup> *Study into loot boxes A treasure or a burden?* [online]. Netherlands gaming authority. Str. 3. publikováno 10.4.2018. [cit. 14.3.2019].

<sup>24</sup> *Study into loot boxes A treasure or a burden?* [online]. Str. 4. op. cit.

<sup>25</sup> POSTARDO, Leonard. *Legal definition saves loot boxes from gambling classification in France*. [online]. In: CalvinAyre.org. publikováno 5.7.2018 [cit. 15.1.2019].

<sup>26</sup> Deklarace regulátorů hazardních her ohledně obav ze stírajících se hranic mezi hazardními hrami a běžnými hrami. [online]. Str. 3.

hodnocení zábavního softwaru (ESRB) svými stanovisky obhajuje používání loot boxů a učinil pouze nejzákladnější kroky ke zvýšení požadavků na transparentnost,<sup>27</sup> Federální komise pro obchod USA (FTC) zahájila průzkum loot boxů a jejich potenciálního nebezpečí pro uživatele i ekonomiku.<sup>28</sup>

Ve srovnání se západním světem, Čínská lidová republika zavedla přísná pravidla regulace loot boxů i jiných monetizačních praktik. Čínské Ministerstvo kultury a čínský Státní úřad pro správu publikací, tisku, rádia, filmu a televize, jsou dva hlavní orgány odpovědné za právní regulaci online světa v Číně.<sup>29</sup> Vyhláška ministerstva, účinná od 1. května 2017 stanoví, že loot boxy nemohou být získány za skutečné peníze nebo virtuální měnu, služby poskytnuté skrz loot boxy musí být dostupné i jiným způsobem, vydavatelé her musí, v přiměřeném čase a pravdivě, zveřejnit informace jako jména, funkce a kvantitu virtuálních předmětů nebo jiných služeb dostupných v loot boxech, stejně jako šanci na výhru. Procentuální šance získání jednotlivých předmětů při otevření loot boxu musí být veřejně přístupná a společnosti musí vést evidenci získaných předmětů po 90 dní.<sup>30</sup> Přestože tedy Čína loot boxy *stricto sensu* nezakázala, eliminovala z nich svojí právní úpravou prvky hazardu skrze povinnou transparentnost a zákaz obchodování za skutečné peníze.

Při debatách o právní klasifikaci loot boxů jako hazardu nelze opomenout praktické dopady jejich nedávného rozmachu. Přestože velcí vydavatelé začali loot boxy běžně používat teprve v posledních letech, jejich dopad je již nyní značný. Podle reportu Komise pro hazard Spojeného království Velké Británie a severního Irska se počet tzv. problematických nezletilých online gamblerů za poslední 2 roky zečtyřnásobil.<sup>31</sup> Loot boxy byly v reportu opakovaně zmíněny v souvislosti s gamblerským a peněžní-

<sup>27</sup> VANCE, Patricia. *Odpověď ESRB senátorce M.W. Hassanové ze dne 27.2.2018* [online]. Entertainment software rating board. [cit. 14.1.2019].

<sup>28</sup> HOLT, Kris. *Federal Trade Commission agrees to investigate loot boxes* [online]. In: engaget.com, publikováno 28.11.2018 [cit. 14.1.2019].

<sup>29</sup> TANG, Tracey. *China: A Middle-Ground Approach: How China Regulates Loot Boxes And Gambling Features In Online Games* [online]. In: mondaq.com, publikováno 16.5.2018 [cit. 13.1.2019].

<sup>30</sup> TANG, Tracey. op. cit.

mi transakcemi online.<sup>32</sup> Zisky vydavatelů her se díky rozšíření mikrotransakcí a loot boxů ztrojnásobily, a za fiskální rok 2018 tvořily u společnosti EA tyto služby více jak polovinu zisku.<sup>33</sup>

## 4. LOOT BOXY PODLE PRÁVA ČR

### 4.1 PRÁVNÍ ÚPRAVA HAZARDNÍCH HER

Zřejmě nejdůležitější otázkou právního uchopení loot boxů v českém právu je to, zda je lze, i přes absenci explicitní úpravy, klasifikovat jako hazardní hru. Stěžejním předpisem regulujícím hazardní hry je zákon č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách (dále jen „ZOH“). Ten sice pamatuje na možnost hazardu online (§ 2 odst. 2 ZOH) nicméně ho chápe jako pouhou konverzi fyzických druhů hazardních her, taxativně vyčtených v § 3 odst. 2 ZOH, do online prostředí. Navíc, klasifikace otevírání loot boxů jako hazardní hry podle ZOH je, vzhledem k jejich podstatě a znění příslušných ustanovení, problematická.

Hazardní hra je v § 3 ZOH definována jako „hra, sázka nebo los, do nichž sázející vloží sázku, jejíž návratnost se nezaručuje, a v nichž o výhře nebo prohře rozhoduje zcela nebo zčásti náhoda nebo neznámá okolnost.“ Návratnost je původně termínem z finančnictví, který vyjadřuje poměr výše investované částky k výši zisku z investice.<sup>34</sup> Investorovi se může vrátit i méně nebo více, než vložil a jinak tomu není ani u hazardních her. Pokud se návratnost sázky u hazardní hry nezaručuje, znamená to, že hazardní hrou je taková hra, do které hráč vloží peníze, avšak nemá jistotu, že se mu hodnota vrátí. Již v této první části definičního ustanovení vyvstává zásadní rozdíl mezi loot boxem a hazardní hrou podle ZOH; z loot boxu hráč vždy

<sup>31</sup> *Young People & Gambling 2018*, A research study among 11-16 year olds in Great Britain [online]. UK Gambling comission. Str. 33. publikováno listopad 2018 [cit. 15.3.2019].

<sup>32</sup> *Young People & Gambling 2018*. Str. 29. op. cit.

<sup>33</sup> GREEN, Olie. *Report: Game publishers are making billions from microtransactions* [online]. In: gamebyte.com. publikováno 23.2.2018 [cit. 14.1.2019].

<sup>34</sup> Definice Return of investment – measures the gain or loss generated on an investment relative to the amount of money invested. Merriam-webster [online]. Merriam-Webster, Incorporated. [cit. 16.5.2018].



něco získá. Přestože výsledná odměna nemusí být, a v drtivé případě většinou ani není, to, po čem hráč toužil, vždy nějaká je.

Je ovšem třeba položit otázku, zda mají všechny tyto zaručené odměny z loot boxů nějakou skutečnou hodnotu. Pokud je totiž šance, že loot box bude obsahovat předměty, které mají všechny hodnotu nulovou, nebude návratnost investované částky do loot boxů zaručena, a tedy by loot boxy spadaly pod definici hazardní hry dle § 3 ZOH.

Loot boxy jsou, stejně jako hry, ve kterých se nachází, a předměty, které z nich padají, digitálním obsahem, který je nehmotnou věcí.<sup>35</sup> Zákon 89/2012 Sb. občanský zákoník (dále jen „OZ“) v § 492 stanoví, že „*Hodnota věci, lze-li ji vyjádřit v penězích, je její cena.*“<sup>36</sup> Hodnotu virtuálních předmětů nepochybně lze vyjádřit v penězích. Každá věc, ať už fyzická nebo virtuální, má přinejmenším hodnotu peněz, které za ni byly zaplacené.

Vzhledem k tomu, že stejné předměty mají různou hodnotu pro různé osoby nejen v rámci her, a tedy různou cenu, kterou by řečené osoby byly ochotny zaplatit, je třeba mít na paměti existenci institutu ceny zvláštní obliby, kdy může být věc přisouzena větší než objektivní výše hodnoty, kvůli osobnímu vztahu mezi věcí a jejím držitelem. Tento institut není českým právem explicitně definován, nicméně je výslovně zmiňován jak v soukromém tak ve veřejném právu, konkrétně např. v § 2969 OZ, nebo v § 2 zákona 151/1997 Sb. o oceňování majetku. Definice ceny zvláštní obliby byla již dotvořena judikaturou.<sup>37</sup> Cena zvláštní obliby, a z ní vycházející chápání ceny ne jako objektivní veličiny, ale jako ukazatele hodnoty ve

<sup>35</sup> K tomuto závěru došel autor při svém předchozím výzkumu. Srov. RICHTER, Štěpán. *Směrnice EU o poskytování digitálního obsahu a její dopad na české závazkové právo*. [online] 2018. 69 s. Diplomová práce. Masarykova univerzita. Právnická fakulta. Vedoucí práce JUDr. Pavel Koukal, Ph.D.,

<sup>36</sup> Přestože je OZ na rozdíl od ZOH soukromoprávním předpisem, a uplatňování soukromého práva je nezávislé na uplatňování práva veřejného (§ 1 odst. 1 OZ), je cena jako právní termín užívána běžně ZOH samotným i dalšími veřejnoprávními předpisy (zákon 526/1990 Sb. o cenách, zákon 151/1997 Sb. o oceňování majetku atd.). Užití definice ze soukromého práva je účelné proto, že veřejné právo vlastní definici nemá a právní vztahy vznikající v rámci hazardních her jsou soukromoprávní, přestože regulace hazardních her je prováděna právem veřejným.

<sup>37</sup> Rozhodnutí Nejvyššího správního soudu ze dne 23. 4. 1937 (SJS) 16875/36.

vztahu ke konkrétním osobám a situaci, je klíčem k pochopení toho, proč mohou mít předměty obsažené v loot boxu hodnotu nulovou, a tedy mohou být loot boxy hazardní hrou. Pokud české právo totiž uznává existenci ceny vyšší než obvyklé pro věc, mělo by *a contrario* připouštět i možnost, že cena věci bude nižší než obvyklá, třeba i žádná.

Hodnota věci musí být především posuzována v kontextu možnosti jejího použití. Belgická herní komise se ve své zprávě vyjádřila podobně: „Hodnota může být definována jako míra užitečnosti. Konkrétně předměty, které se hráčům jeví jako užitečné nebo pěkné, a za které jsou ochotni utratit peníze.“<sup>38</sup> Přestože nějaké protiplnění z loot boxu je zaručené, jedná se často o předměty v rámci hry bezcenné, např. tzv. spreje či tagy, jejichž často jediným smyslem existence ve hře je právě to, aby zaplnily loot boxy obsahem mizivé hodnoty a šance na výhru skutečně cenných odměn byly omezeny (a hráč byl tedy motivován k pořízení dalších loot boxů). V tomto směru by bylo možné rovněž argumentovat, že vydavatelé obcházejí právní úpravu hazardních her právě tím, že jako zaručenou odměnu vytváří tyto „odpadní“ předměty s hodnotou čistě formální, nikoli reálnou.

Na základě výše uvedeného jsem názoru, že loot boxy by měly být klasifikovány jako hazardní hra, a to zejména s ohledem na účel právní regulace hazardních her, byť je tato klasifikace podle současného znění ZOH přinejmenším problematická ve vztahu k návratnosti sázky a je třeba ji dotvořit širokou interpretací.

#### 4.2 ZPŮSOBILOST NEZLETILÝCH

Významným problémem, který rovněž vyvstává v souvislosti loot boxy, je otázka způsobilosti nezletilých k jejich pořizování. Dle ustanovení § 31 OZ se má za to, že každý nezletilý, který nenabyl plné svéprávnosti, je způsobilý k právním jednáním co do povahy přiměřeným rozumové a volní vyspělosti nezletilých jeho věku. Je prakticky nesporné, že nezletilí nejsou způsobilí k účasti na hazardních hrách, ostatně zákon přímo stanoví, že provozatel nesmí osobám mladším 18 let umožnit k hazardní hře přístup (§ 7

---

<sup>38</sup> *Research Report on Loot Boxes* [online]. Belgian gaming comission. Str. 9. publikováno duben 2018 [cit. 14.3.2019].

ZOH), a celý předpis je koncipován tak, aby přístup nezletilých k hazardnímu hraní omezil.<sup>39</sup> Jsou ovšem nezletilí dostatečně způsobilí účastnit se transakcí, které nemusí nutně splňovat zákonnou definici hazardní hry, ale jsou přímo designovány tak, aby nutily účastníka k dalším a dalším transakcím? Dle Deklarace nikoli,<sup>40</sup> stejně tak nizozemský výzkum varuje před újmou, kterou mohou loot boxy způsobit nezletilým.<sup>41</sup>

#### 4.3 OCHRANA SPOTŘEBITELE

Spotřebitelské právo jako takové má obecně za cíl ochranu slabší strany v závazcích a v kontextu loot boxů nelze opomenout dopad, který spotřebitelské normy na tyto transakce mohou mít. Vzhledem k tomu, že se loot boxy vyskytují v produktech určených k zábavě, je bezpečné tvrdit, že drtivá většina jejich uživatelů budou spotřebitelé.<sup>42</sup> Podnikatel má vůči spotřebiteli zvýšenou informační povinnost před uzavřením smlouvy. Například má podnikatel povinnost sdělit spotřebiteli údaje o funkčnosti digitálního obsahu (§ 1811 odst. 2 písm h) OZ). Údaje o funkčnosti by měly zahrnovat způsoby, jak lze digitální obsah využívat, jako je například sledování chování spotřebitelů.<sup>43</sup> Nabízí se argument, že na základě tohoto ustanovení by měli poskytovatelé mít povinnost zveřejnit dostatečným způsobem šanci na zisk jednotlivých předmětů v loot boxech, nicméně znění zákona není dostatečně konkrétní, co se týče údajů o funkčnosti.

Další z norem spotřebitelského práva, která má potenciál významně zasáhnout do nakládání s loot boxy, je institut nekalé obchodní praktiky z § 4 zákona č. 634/1992 Sb., o ochraně spotřebitele (dále jen ZOS). Nekalá ob-

<sup>39</sup> Důvodová zpráva k zákonu č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách [online]. Sněmovní tisk 578/0, část č. ¼ VI. Návrhu zákona o hazardních hrách – EU. Str. 149.

<sup>40</sup> Deklarace regulátorů hazardních her ohledně obav ze stírajících se hranic mezi hazardními hrami a běžnými hrami. [online]. Str. 1.

<sup>41</sup> *Study into loot boxes A treasure or a burden?* [online]. Netherlands gaming authority. Str. 5. publikováno 10.4.2018. [cit. 14.3.2019].

<sup>42</sup> Jako uživatele, kteří nejsou spotřebiteli, lze zmínit například tzv. streamery, tedy hráče dosahující zisku vysláním svého hraní. Ti jsou ovšem v poměru k běžným hráčům ve výrazné menšině. Srov. např. HRADSKÝ, Jiří. *Streamování počítačových her z pohledu práva* [online]. In: epravo.cz Publikováno 21.3.2019.

<sup>43</sup> HULMÁK, M. a kol., *Občanský zákoník VI. Komentář*. Praha: C. H. Beck, 2014. s. 769 [cit. 14.3.2019].

chodní praktika je takovou obchodní praktikou, která může podstatně narušit ekonomické chování určité jednoznačně vymežitelné skupiny spotřebitelů, kteří jsou z důvodu duševní nebo fyzické slabosti, věku nebo důvěřivosti zvláště zranitelní (§ 4 odst. 2 ZOS). Vzhledem ke všemu, co bylo již řečeno o manipulativní podstatě loot boxů a jejich shodným prvkům s hazardní hrou, je zjevné, proč by loot boxy mohly být považovány za nekalou obchodní praktiku, zejména ve vztahu k nezletilým. Zákon o ochraně spotřebitele pak nabízí širokou škálu ochranných ustanovení pro spotřebitele, například mimosoudní řešení sporů (§ 20n ZOS).

## **5. ZÁVĚR - PŘEKONÁNÍ PROPASTI MEZI PRÁVNÍ ÚPRAVOU A NOVOU REALITOU**

Vzhledem k situaci na herním trhu se nezdá, že by vydavatelé loot boxy přestali používat, a jejich manipulativní aspekty sami od sebe rovněž zřejmě neodstraní. Nebezpečí pro rizikové skupiny, které bylo již detailně popsáno odbornými orgány z mnoha vyspělých zemí, je značné, a proto to musí být právo, které provede regulaci tohoto nového fenoménu digitálního trhu. Právní normy se ovšem přizpůsobují pomalu, a tedy je třeba dosáhnout alespoň částečných výsledků interpretací.

Nezletilé osoby nemají, respektive by neměly mít, dostatečnou rozumovou a volní vyspělost na pořizování loot boxů, ve smyslu § 31 OZ. I v případě, že loot boxy nebudou chápány jako hazardní hra, jedná se o praktiku manipulativní a specificky vytvořenou tak, aby nutila hráče utratit co nejvíce peněz a vyvolala v nich psychickou závislost. Nezletilí se zpravidla neživí sami a jejich představa o hodnotě peněz je tedy výrazně jiná, než u zletilých osob. Proto jsou rizikovou skupinou u takovéto manipulace. V této otázce se tedy jeví nutné přijmout legislativu upravující věkový limit her obsahujících loot boxy, například v návaznosti na systém PEGI.<sup>44</sup> Vzhledem k tomu, že loot boxy operují na stejných principech jako

---

<sup>44</sup> PEGI je evropský systém věkových kategorií pro hry spravovaný nezávislou Interaktivní Softwarovou Federací Evropy (ISEF). V současné době systém používá 39 států v Evropě i mimo ni.

hazardní hry, je rovněž vhodné zvážit minimální věkovou hranici pro loot boxové transakce 18 let, jako u hazardních her podle ZOH.

Nejen kvůli loot boxům je potřeba změnit chápání hodnoty/ceny věci ve vztahu k virtuálním předmětům. Hodnota těchto „věcí“ je sice čistě subjektivní, nicméně pro zainteresované osoby zcela reálná a nelze ji ignorovat. Z teze některých odpovědných orgánů, že virtuální předměty nemají reálnou hodnotu, je vidět naprosté nepochopení virtuálního světa odpovědnými osobami, které evidentně nejsou jeho účastníky. Obzvláště nezletilí a mladí lidé, kteří již vyrostli s počítači a pravidelným přístupem k internetu, mají velkou část svých zájmů přenesenou do digitální roviny a vzhledem k tomu, kolik peněz jsou za tyto virtuální hry ochotni utratit, nelze pochybovat o tom, že tyto virtuální předměty mají velice reálnou hodnotu, a to nejen v kontextu loot boxů. Prozatím zná české právo institut ceny zvláštní obliby, která vyjadřuje přípustnost ceny vyšší než obvyklé vzhledem k subjektivnímu vztahu osoby k věci. Stejně tak musí existovat možnost ceny nižší než obvyklé, vyplývající ze subjektivního vztahu věci a osoby.

Právní klasifikace loot boxů jako hazardu ve smyslu zákona o hazardních hrách se dle zjištěného jeví jako nevyhnutelný a pro společnost správný krok, a to především z teleologických důvodů. Restriktivním jazykovým výkladem současné právní úpravy skutečně dojdeme k závěru, že loot boxy hazardní hrou nejsou. Nicméně mají stejný účel, metodiku i dopad na společnost. Účelem zákona o hazardních hrách, a právní úpravy hazardu obecně je regulovat takové činnosti, které jsou pro osoby návykové a společensky škodlivé. Oba tyto parametry loot boxy splňují a tedy by jako hazardní hra měly být *de lege ferenda* klasifikovány.

Způsobem, jak této klasifikace dosáhnout, by bylo, v návaznosti na výše zmíněnou změnu chápání hodnoty věci, interpretovat ustanovení § 3 odst. 1 ZOH v otázce návratnosti sázky. Pokud platí, že výplňové výhry z loot boxů nemají žádnou cenu jako věci, jelikož mají v rámci konkrétních her minimální efekt, nejedná se o odměny, kvůli kterým hráč za loot box zaplatil, a jsou specificky vytvořené jen a čistě proto, aby vyplnily obsah loot boxů, je zároveň pravdou, že se u loot boxů nezaručuje návratnost. V ta-

kovém případě loot boxy musí spadat pod definici hazardní hry podle § 3 odst. 1 ZOH. Pokud by došlo ke klasifikaci loot boxů jako hazardu podle ZOH, přichází v úvahu dokonce jejich úplný zákaz podle § 7 téhož zákona. Ten stanoví zákaz hazardních her explicitně nejmenovaných ve výčtu § 3, pokud splňují podmínky stanovené v odst. 2 paragrafu. Konkrétně pak odpor dobrým mravům a veřejnému pořádku, spolu s nemožností spolehlivého ověření věku účastníka, jsou požadavky, na základě kterých by bylo možné loot boxy pro rozpor se zákonem zakázat. Nicméně, jak ukázala například právní úprava Číny, loot boxy mohou být právem přivedeny do stavu, kdy přestanou být společensky škodlivým hazardem a jejich úplná eliminace není vždy nezbytná.

Jelikož u hráčů her výrazně dominují spotřebitelé, má spotřebitelské právo potenciál významně poskytování loot boxů regulovat. Především posuzování loot boxů jako nekalé obchodní praktiky se jeví jako správné, vzhledem k tomu, že mechaniky loot boxů jsou více než způsobilé ovlivnit rozhodování spotřebitele ohledně jejich pořízení.

Loot boxy jsou typickým příkladem fenoménu, kdy technologie překoná psané právo: nové technologické pokroky umožnily vydavatelům použít principy hazardu pro zvýšení zisku ze svých her, a zákon, který byl psán v době, kdy představa hazardní hry stále znamenala hazardní hru explicitní, jednoduše nestačí. Stejný problém byl jedním z hlavních důvodů proč byl v roce 2015 navržen samotný ZOH, aby nahradil starý zákon o loterii.<sup>45</sup> Nyní technologie opět pokročila a právo se znovu musí nové realitě přizpůsobit.

## 6. POUŽITÉ ZDROJE

- [1] Zákon č. 634/1992 Sb., o ochraně spotřebitele. In: ASPI (právně informační systém).
- [2] Zákon č. 89/2012 Sb., občanský zákoník. In: ASPI (právně informační systém).
- [3] Zákon č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách. In: ASPI (právně informační systém).
- [4] Deklarace regulátorů hazardních her ohledně obav ze stírajících se hranic mezi hazardními hrami a běžnými hrami. [online]. Dostupné z: <https://www.mfcr.cz/cs/aktualne/tiskove-zpravy/2018/cr-navazuje-uzkou-spolupraci-se-14-zemem-32909>

---

<sup>45</sup> Důvodová zpráva k zákonu č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách [online]. Sněmovní tisk 578/0, část č. ¼ VI. Návrhu zákona o hazardních hrách – EU. Str. 122

- [5] Doporučení Komise ze dne 14. července 2014 o zásadách pro ochranu spotřebitelů a hráčů služeb hazardních her online a pro prevenci hraní hazardních her online nezletilými osobami. In: EUR:lex (právně informační systém).
- [6] Rozhodnutí Nejvyššího správního soudu ze dne 23. 4. 1937 (SJS) 16875/36
- [7] *A Digital Single Market Strategy for Europe - Analysis and Evidence* [online]. KOM (2015) 192 final. Evropská komise. Úřad pro publikace Evropské unie. Publikováno 6.5.2015 [cit. 10. 3. 2019]. Dostupné z: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A52015SC0100>
- [8] Důvodová zpráva k zákonu č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách [online]. Sněmovní tisk 578/0, část č. ¼ VI. Návrhu zákona o hazardních hrách – EU. Dostupné z: <https://www.psp.cz/sqw/text/tiskt.sqw?O=7&CT=578&CT1=0>
- [9] *Gambling case law* [online]. Evropská komise. In: ec.europa.eu. [cit. 15.2.2019]. Dostupné z: [https://ec.europa.eu/growth/sectors/gambling/infringements-court-cases\\_is](https://ec.europa.eu/growth/sectors/gambling/infringements-court-cases_is)
- [10] Merriam-webster [online]. Merriam-Webster, Incorporated. [cit. 16.5.2018]. Dostupné z: <https://www.merriam-webster.com/>
- [11] *Research Report on Loot Boxes* [online]. Belgian gaming comission. publikováno duben 2018 [cit. 14.3.2019]. Dostupné z: [https://www.gamingcommission.be/opencms/export/sites/default/jhksweb\\_nl/documents/onderzoekrapport-loot-boxen-Engels-publicatie.pdf](https://www.gamingcommission.be/opencms/export/sites/default/jhksweb_nl/documents/onderzoekrapport-loot-boxen-Engels-publicatie.pdf)
- [12] *Study into loot boxes A treasure or a burden?* [online]. Netherlands gaming authority. Publikováno 10.4.2018. [cit. 14.3.2019]. Dostupné z: <https://www.slideshare.net/OlivierOosterbaan/netherlands-gaming-authority-study-into-loot-boxes-a-treasure-or-a-burden>
- [13] *Young People & Gambling 2018 A research study among 11-16 year olds in Great Britain* [online]. UK Gambling comission. publikováno listopad 2018 [cit. 15.3.2019]. Dostupné z: <https://www.gamblingcommission.gov.uk/PDF/survey-data/Young-People-and-Gambling-2017-Report.pdf>
- [14] BANKS, Nick. *loot boxes still unsafe from Belgian law* [online]. In: *keengamer.com*. publikováno 3.12.2018 [cit. 14.1.2019]. Dostupné z: [https://www.keengamer.com/article/20574\\_loot-boxes-still-unsafe-from-belgian-law](https://www.keengamer.com/article/20574_loot-boxes-still-unsafe-from-belgian-law)
- [15] BRESTOVANSKY, Michael. *'Loot box' bills fail to advance* [online]. In: *Hawaii Tribune-Herald*, publikováno 24.3.2018 [cit. 15.1.2019]. Dostupné z: <https://www.hawaiitribune-herald.com/2018/03/24/hawaii-news/loot-box-bills-fail-to-advance/>
- [16] ČESKÁ TISKOVÁ KANCELÁŘ. *Herní průmysl v Česku roste. Loni obrat stoupl na tři miliardy* [online]. In: *Novinky.cz*. publikováno 14.3.2019 [cit. 15.3.2019]. Dostupné z: <https://www.novinky.cz/internet-a-pc/hry-a-herni-systemy/499811-herni-prumysl-v-cesku-roste-loni-obrat-stoupl-na-tri-miliardy.html>
- [17] DRUMMOND, Aaron, SAUER, James. *Video game loot boxes are psychologically akin to gambling* [online]. In: *Nature.com*. publikováno 18.6.2018 [cit. 15.5.2019]. Dostupné z: <https://www.nature.com/articles/s41562-018-0360-1/#Bib1>

- [18] GREEN, Olie. *Report: Game publishers are making billions from microtransactions* [online]. In: gamebyte.com. publikováno 23.2.2018 [cit. 14.1.2019]. Dostupné z: <https://www.gamebyte.com/report-game-publishers-making-billions-microtransactions/>
- [19] GERKEN, Tom. *Video game loot boxes declared illegal under Belgium gambling laws* [online]. In: BBC.com. publikováno 26.4.2018 [cit. 16.1.2019]. Dostupné z: <https://www.bbc.com/news/technology-43906306> původní zdroj: Ministerstvo spravedlnosti Nizozemska, *Loot boxen in drie videogames in strijd met kansspelwetgeving*
- [20] GRIFFITHS, M.D. *Is the buying of loot boxes in video games a form of gambling or gaming?* In: Gaming Law Review: Regulation, Compliance, and Policy, 22 (1), pp. 52-54. ISSN 2572-5300
- [21] HOLT, Kris. *Federal Trade Commission agrees to investigate loot boxes* [online]. In: engadget.com, publikováno 28.11.2018 [cit. 14.1.2019]. Dostupné z: <https://www.engadget.com/2018/11/28/federal-trade-commission-loot-box-gambling/>
- [22] HULMÁK, M. a kol., *Občanský zákoník VI. Komentář*. Praha: C. H. Beck, 2014. 2046 s., ISBN 978-80-7400-287-8
- [23] KŘÍŽEK, Petr, *Analýza možností prodeje webových her* [online]. ČVUT, bakalářská práce, vedoucí Ing. Marin Dobiáš, Ph.D. publikováno 2015. [cit. 14.1.2019]. Dostupné z: <https://dspace.cvut.cz/handle/10467/62049>
- [24] MACIEJEWSKI, Mariusz. *Jednotný digitální trh* [online]. Evropský parlament. publikováno říjen 2018 [cit. 15.5.2019]. Dostupné z: <http://www.europarl.europa.eu/factsheets/cs/sheet/43/vsudypritomny-jednotny-digitalni-trh>
- [25] MARTINSEN, Joel. *Gamble your life away in ZT Online* [online]. In: danwei.org. publikováno 26.12.2007 [cit. 15.1.2019]. Dostupné z: [http://www.danwei.org/electronic\\_games/gambling\\_your\\_life\\_away\\_in\\_zt.php](http://www.danwei.org/electronic_games/gambling_your_life_away_in_zt.php)
- [26] POSTARDO, Leonard. *Legal definition saves loot boxes from gambling classification in France*. [online]. In: CalvinAyre.org. publikováno 5.7.2018 [cit. 15.1.2019]. Dostupné z: <https://calvinayre.com/2018/07/05/business/legal-definition-saves-loot-boxes-gambling-classification-france/> původní zdroj: ARJEL. *RAPPORT D'ACTIVITÉ 2017-2018*
- [27] TAYLOR, Haydn. *Loot boxes: An industry at war with itself over a technicality* [online]. In: Gamesindustry.biz. publikováno 12.12.2018 [cit. 15.5.2019]. Dostupné z: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-12-12-loot-boxes-a-year-in-review>
- [28] TANG, Tracey. *China: A Middle-Ground Approach: How China Regulates Loot Boxes And Gambling Features In Online Games* [online]. In: mondaq.com, publikováno 16.5.2018 [cit. 13.1.2019]. Dostupné z: <http://www.mondaq.com/china/x/672860/Gaming/A+MiddleGround+Approach+How+China+Regulates+Loot+Boxes+and+Gambling+Features+in+Online+Games>
- [29] TOMEŠ, Michal. *Herní akcie rostou třikrát rychleji než celý trh*. [online]. In: e15.cz. publikováno 26.2.2018 [cit. 15.3.2019]. Dostupné z: <https://www.e15.cz/byznys/technologie-a-media/herni-akcie-rostou-trikrat-rychleji-nez-cely-trh-1343831>



[30] VANCE, Patricia. *Odpověď ESRB senátorce M.W. Hassanové ze dne 27.2.2018* [online]. Entertainment software rating board. [cit. 14.1.2019]. Dostupné z: <https://www.scribd.com/document/372547777/ESRB-Response-to-Senator-Hassan>

[31] ŽUROVEC, Michal. *ČR navazuje úzkou spoluprací se 14 zeměmi v oblasti on-line hazardu* [online]. Ministerstvo financí ČR. publikováno 17.9.2018 [cit. 15.1.2019]. Dostupné z: <https://www.mfcr.cz/cs/aktualne/tiskove-zpravy/2018/cr-navazuje-uzkou-spolupraci-se-14-zemem-32909>

---

*Toto dílo lze užít v souladu s licenčními podmínkami Creative Commons BY-SA 4.0 International (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>).*

---